SOLUCIONES COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS2 Nº 51

Play manía



Prince of Persia
Las Dos Coronas

Niveles • Extras de salud • Enemigos • Poderes

Si es cierto lo que dicen, a la tercera va la vencida. Esperemos que esta vez el Príncipe sin nombre consiga su propósito y acabe con la maldición que persigue a nuestro héroe. Por si acaso, hemos preparado esta guía para echarle una mano y asegurar su éxito. ¿Te apetece unirte?

1. LLEGADA A BABILONIA

1.1 LAS MURALLAS

Da una voltereta para **entrar por debajo de la puerta** 1. Busca después los cajones que hay a la derecha y sube por ellos recorriendo la muralla. Al final, **engánchate al saliente** y cruza el fuego por encima para llegar al callejón 2. Baja por la escalera de mano. Llegarás al interior de un edificio con dos **columnas** en el centro: utilízalas para alcanzar la zona más alta y salir por arriba. En la siguiente habitación, **salva la partida**.





1.2 EL DISTRITO DEL PUERTO

Si quieres, usa la vista panorámica desde el balcón. Después sube por la escalera que hay a un lado. Arriba conseguirás la **Daga** y aprenderás a usarla con un enemigo a la vuelta de la esquina 1. Baja por la columna saltando desde el balcón y acaba con el enemigo de la parte inferior. Cruza la pared y avanza por los salientes del muro 2. Al bajar la escalera verás a un enemigo debajo. Si eres cuidadoso puedes **usar la Matanza Veloz** para acabar con él. Continúa hasta el callejón de la derecha (hay otro enemigo) 3 y, cuando no puedas continuar, corre por la pared de la izquierda y salta al saliente de la derecha. Usa la escalera de mano del final y sube por la pared de madera para salir por el hueco superior. Al salir verás que los malos se llevan a Caelina. Corre por la pared de tu izquierda y **deslízate por la cortina roja** que se ve al fondo. Acaba con los tres enemigos que vendrán de la puerta del fondo. No tendrás más remedio que luchar con ellos. Después, continúa por allí, utiliza las escaleras y alcanza la parte más alta 4.

Recorre el edificio por dentro eliminando a los tres arqueros y **salva la partida** al final de la zona.



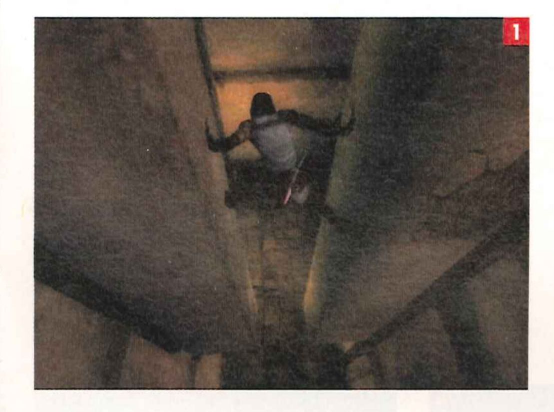






1.3 LAS CALLES DE BABILONIA

Recorre la pared de tu izquierda y salta al tejadillo de la derecha. Pasa por la siguiente cornisa y alcanza el balcón próximo. Ahora **cruza por las vigas**, con cuidado de no caerte y de que las palomas no alerten a los soldados en el interior del edificio. Allí, acaba con los dos vigilantes y continúa por el fondo **saltando a las vigas** que hay encima del callejón. Baja deslizándote entre las dos paredes hasta el suelo. Un poco más adelante, después de los dos enemigos, haz lo mismo para subir 1. Lo que sigue es bastante fácil: tres enemigos y unas cuantas vigas más por las que saltar hasta llegar finalmente a la **fuente de agua** para **salvar la partida**.



1.4 EL BALCÓN DE PALACIO

Avanza hasta el balcón, donde tendrás que **saltar de pared en pared**. Hay dos enemigos de por medio, pero si les pillas por sorpresa desde la viga no serán ningún problema. La siguiente **sección de vigas** es muy sencillita. Una vez superada, alcanza la **esquina medio derruida** de un edificio cercano para continuar por abajo 1. Acaba con los enemigos y sigue hasta la **fuente de agua** que encontrarás en el último balcón.



↘ MOVIMIENTOS

ATAQUES SIMPLES

- Mandoble Triple: ■, ■, ■.
- Mandoble Furioso: ■, ■, ■, ■.
- Furia de Asha (con el enemigo en el suelo): ■.
- Atacar con dagas: ■.
- Coger: ▲.
- Coger y Cortar: ▲, ■.
- Coger y Lanzar: ▲, ▲.
- Robar arma y matar: ▲, ■.

COMBOS DE ARMAS DOBLES

- Mandoble triple: ■, ■, ■.
- Mandoble Furioso: ■, ■, ■, ■.
- Ira de Darius: ■, ■, ▲, ▲, ▲.
- Represalia Furiosa de Azad: ■, ■, ▲, ▲, ■, ■.
- Venganza de Mitra: ■, ■, ■, ▲, ▲.
- Vendaval Miserable: ▲, ▲, ▲.
- Remolino Furioso Olvidado: ▲, ■, ■, ■.
- Ciclón Hostil: ▲, ■, ■, ▲, ▲.
- Tempestad Furiosa Agónica: ▲, ▲, ■, ■, ■.
- Tifón Tormentoso: ▲, ▲, ■, ■, ▲, ▲.


Represalia Furiosa de Azad


El poder de recordar

ATAQUES ACROBÁTICOS

- Mandoble aéreo: ✖, ■.
- Corte Aéreo con Aterrizaje: ✖, ■, ■.
- Ataque aéreo con patada: ✖, ▲.
- Patada de barrido en el aire: ✖, ▲, ▲.
- Corte aéreo: ✖, ■.
- Robo aéreo de arma: ✖, ■, ■.
- Lanzamiento aéreo de arma (en el aire): ■.

1.5 EL PALACIO

Déjate caer al tejado que hay debajo y espera a que el guardia del balcón que hay más allá se dé la vuelta para **recorrer la pared** y alcanzar la barandilla **1**. Una vez dentro, elimina a los tres enemigos y dirígete a la **columna** que hay al fondo. Allí tendrás que **aprender una nueva habilidad** para avanzar por las paredes clavando la daga **2**. De este modo alcanzarás el balcón superior. Ahora presta atención a las instrucciones, aunque no es tan complicado como parece. Simplemente **recorre la pared y pulsa ✖** para apoyarte en la celosía, que te impulsará hasta el balcón que hay en diagonal. Una vez allí, pulsa el **interruptor** del suelo para abrir la puerta de al lado.

Sube a la columna para recorrer la pared, pero al final, clava la daga en el agujero para quedarte enganchado **3**. Sigue y llegarás a una sala con un montón de **objetos taponando la entrada**: rómpelos con la daga. El vigilante de arriba se alertará pero no te verá. Sube y acaba con él. Sube a la pared con los agujeros, en los que puedes clavar la daga; alcanza el balcón de la izquierda y salta usando la celosía al balcón de enfrente. Desde allí, y tras eliminar al arquero, sube a las vigas para salir por la moldura superior **4**.

Cuando acabes con los dos enemigos arriba, ve por el pasillo de la izquierda y, después, otra vez por la izquierda.

Puedes evitarlos si vas por las vigas del techo, pero sólo hay dos enemigos, así que tú mismo. Cuando llegues a la última sala, **utiliza la daga** para engancharte a la pared y alcanzar la cornisa que hay a un lado **5**. Arriba verás a los soldados, que se llevan a Caelina. Ve a la izquierda, pisa el **interruptor** de la pared y sube a la puerta que se abrirá encima de la viga. **Salva la partida** si quieres y continúa.

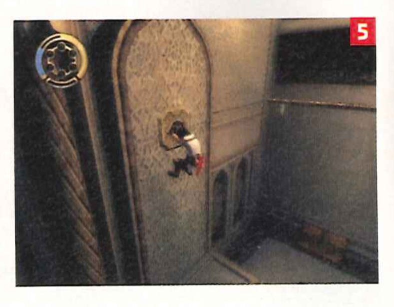
El siguiente pasillo está lleno de trampas, cuchillas, pinchos y esas cosas, pero nada complicado para las habilidades del príncipe. Al final, utiliza la **palanca** para abrir una **trampilla en el techo** y sube por allí.











1.6 EL SALÓN DEL TRONO

Lo primero es **beber agua y salvar la partida** en la **fuente** de la izquierda **1**. Cuando estés listo, **sube a la estatua que tiene el agujero** en la pared encima y alcanza la plataforma que verás al lado **2**. Utiliza la **celosía** que hay más allá para empezar una Matanza Veloz con el tipo de la esquina.
Continúa recorriendo el salón hasta las escaleras que conducen al trono en la parte más alta. Pasa por la puerta que custodian los dos soldados para **encontrar a Caelina**.

Después de la secuencia de vídeo, sal por el pasillo y comienza a correr hasta el salón del trono. Recorre el pasillo y deslízate por la **cortina** del final hasta el suelo. Entra por la abertura y **salva después la partida**.





2. EL PALACIO EN RUINAS

2.1 EL VESTÍBULO ATRAPADO

Las trampas del siguiente pasillo son un poco más complicadas, pero al final llegarás a una **sala con cuatro columnas** por las que tienes que trepar ayudándote de los agujeros que hay en la pared. La salida de esa habitación está en la esquina superior derecha. No es difícil, pero tendrás que darte prisa porque **todo se derrumba a tu paso 1**. Llegarás a una **fuente** un poco más adelante.

Continúa avanzando deprisa por el nuevo pasillo lleno de trampas y agujeros en el suelo. Encontrarás algún enemigo ocasional, pero no serán muchos. Al llegar a la sala grande, rodéala **saltando por los trozos de suelo** que aún quedan en pie y sal por arriba **2**. **Salva la partida** y pulsa el **interruptor** para salir. Recorre el pasillo hasta las habitaciones reales y allí verás una nueva secuencia de vídeo.





2.2 LAS CLOACAS

Avanza hasta que no puedas continuar por el suelo. **Ayúdate entonces de las tuberías** que cruzan las cloacas **1**. Al llegar al suelo te atacarán unos tipos de color verde bastante desagradables, pero puedes **rellenar tus depósitos de arena** con ellos **2**. Pasado el pasillo de humo verde, usa la daga en el **trozo de madera** y déjate caer abajo hasta una sala grande **3**. No te precipites al bajar, porque está muy alto. Salta a la barra que hay enfrente y **baja por todos los palos** para dejarte caer por el último. Ahora ve a la orilla de la izquierda: hay una puerta a la derecha, pero está cerrada por el momento. **Sube por la pared** utilizando la daga para engancharte y alcanza la cornisa superior. Desde allí podrás ⇢



PODERES

1. EL PODER DE RECORDAR

Dónde: En el Salón del Trono.
Utilidad: Es el poder más característico de la Daga, con él podrás volver unos segundos atrás en el tiempo.
Cómo: Cuando estés peligro pulsa L1 para retroceder en el tiempo. Podrás hacerlo tantas veces como depósitos tengas.
Depósitos: Cada recuerdo consume un depósito de arena.


El poder de recordar

2. EL PODER DEL OJO DE LA TORMENTA

Dónde: En Los Balcones, es el tercer depósito de arena.
Utilidad: Para ralentizar el tiempo. Útil para cruzar puertas con temporizador o superar trampas y enemigos.
Cómo: Pulsa una vez L1.
Depósitos: Consume 1 depósito de arena.


El poder del ojo de la tormenta


El poder del ojo de la tormenta



El poder del ojo de la tormenta











llegar a la **tubería en medio de la sala** y con tu peso se abrirá la puerta por la que debes continuar.

Tras la pared, camina por la viga y salta entre las paredes de la derecha para bajar. Atraviesa la catarata y, un poco más allá, salta a las cornisas de la pared de la izquierda 4. Lánzate a la barra del techo y a la pared con el agujero de enfrente. **Cuando claves la daga**, la pared se moverá y podrás llegar al balcón de la izquierda recorriendo el muro. Vuelve a correr por la pared para **quedarte atrapado en el hueco** a un lado 5. Baja.

Una vez abajo, el príncipe se transformará en algo oscuro y maligno. También aparecerán algunos malos verdes. Deshazte de ellos y **aprenderás a usar los movimientos de tu nueva personalidad.** Luego **usa la cadena sobre el escudo** de un lado para abrir la puerta de salida. En la siguiente zona, baja por la columna central y abate a varios enemigos 6. Continúa subiendo por las paredes y **usando las barras hasta llegar arriba.** Cuando llegues a una zona de agua, se acabará la extraña posesión.

Continúa por el pasillo. Para abrir la puerta del final, **usa la daga en la abertura de madera.** En el siguiente pasillo, ve por la izquierda tras la cortina si quieres una **Bonificación de Salud**; o por la derecha para continuar el juego 7.

Después del pasillo lleno de trampas, llegarás a una cueva. Para salir, recorre la pared de la izquierda y salta al saliente de la derecha al final. Alcanza la **escalera** y sube. Ten cuidado con las flechas que te lanzarán. Avanza por el túnel y, después de eliminar a los dos arqueros, **escala por el muro** hasta la parte más alta.



BONIFICACIÓN DE SALUD 1

Después de recuperar tu forma humana y abrir la puerta usando la daga en el interruptor de madera, fíjate en la cortina 1 que hay a la izquierda de la puerta antes de seguir por la derecha: ve por aquí y supera la sección de vigas y trampas hasta el final para obtener la bonificación 2.





2.3 LA FORTALEZA

Desciende hasta el suelo y acaba con los dos guardianes. **Si lo haces de forma sigilosa no pedirán refuerzos.** Recorre la pared del fondo, donde el rodillo de pinchos, y alcanza las barras para llegar a la plataforma donde está el siguiente soldado 1. Para pasar al otro lado de la Fortaleza tendrás que alcanzar el **balcón** del fondo saltando por las **celosías** que hay en el callejón 2. Una vez arriba, utiliza la **palanca** para abrir la gran puerta de abajo 3. También se habrá activado el rodillo con pinchos de la pared. Pasa por él hasta la cornisa de la derecha y **el Príncipe se volverá a transformar.**

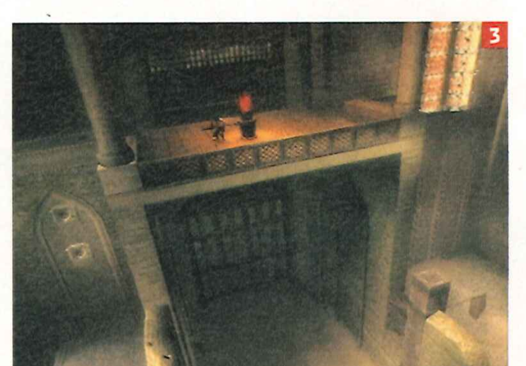
Ahora puedes usar la cadena para colgarte de algunos lugares. Úsala para alcanzar el suelo. Bate algunos soldados y sube a la columna de madera que hay en el medio para saltar a las banderolas que hay a un lado. Desde allí, alcanza el interruptor de madera y abre la puerta de la derecha 4. Pasada la puerta, te volverás a transformar.

Acércate al carruaje que ves enfrente, porque vas a tener que conducir un rato. Manejar el carruaje no es difícil, lo complicado es conseguir que los soldados que te persiguen no te hagan volcar 5. De todas maneras, tu voz interior te dará algunos consejos.

Cuando estés en el interior, ve por la izquierda y sube por la pared ayudándote de los salientes. Alcanza el piso superior, donde está el fuego, y continúa **subiendo por las escalas** de la pared. Cuando salgas a la ciudad, aprovecha y **salva la partida.**











3. PODER VIENTOS DE ARENA

Dónde: Podràs localizarlo n la Ciudad Alta.
Utilidad: Lanza varios ataques contra los enemigos más cercanos.
Cómo: Para usarlo, saca la daga y pulsa L1 cuando bloqueas.
Depósitos: Cada vez que lo utilices consumirás dos depósitos de arena.



El poder vientos de arena



El poder vientos de arena

4. LOS PODERES DE TORMENTA DE ARENA

Dónde: Podrás encontrar estos poderes en los Jardines Colgantes.
Utilidad: Es un poder perfecto para eliminar de un plumazo a varios enemigos a la vez lanzando una tormenta de arena.
Cómo: Mantén pulsado L1 mientras bloqueas para lanzar la tormenta.
Depósitos: vas a gastar 3 depósitos de arena cada vez que uses este movimiento.



El poder tormenta de arena



El poder tormenta de arena

3. LA CIUDAD

3.1 LA CIUDAD BAJA

Acércate al borde para ver una secuencia de vídeo 1. Cruza las vigas hasta el otro lado del edificio. Rodéalo y llega abajo. Cuando alcances la zona con el **depósito de arena** en el centro, déjate caer al suelo y **acaba primero con el guardia que hay junto a él** (es el encargado de pedir refuerzos). De esta forma sólo tendrás que acabar con tres 2. Después, cruza la puerta de enfrente y ve por el callejón de la izquierda. Verás a dos guardias también, pero **puedes evitarlos** si corres hasta la **plataforma** un poco más allá. Sube a ella para engancharte con la daga a la pared. Recorre el muro por la derecha para alcanzar otro patio. Mata a los dos perros y sal. Pasadas unas cuantas azoteas, te volverás a transformar.

Acaba con los perros 3 y salta por la ventana. Continúa usando la cadena hasta salir del edificio. Arriba podrás **salvar la partida**.


1


3


2

3.2 LOS TEJADOS DE LA CIUDAD BAJA

Baja por los tejados hasta alcanzar un balcón donde un extraño arquero te salvará la vida. ¿Quién puede ser? 1. De momento el misterio continuará un poco más. A partir de aquí, **continúa recorriendo las azoteas.**

No es un camino complicado, y además la vista panorámica y tu voz interior te ayudarán. Cuando llegues a la Arena, prepárate para la lucha.

(VER JEFE LA ARENA)


1

JEFE: LA ARENA

Nada más comenzar la pelea, busca la pared que tiene los agujeros para clavar la daga y trepar por ella. Sube a lo más alto y, desde allí, utiliza ▲ cuando la pantalla se emborrone para iniciar una Matanza Veloz. Hay un par de salientes de este tipo alrededor de la plaza, y cualquiera de ellos te servirá para lograr tu objetivo 1. Con que hagas dos Matanzas a la perfección terminarás la primera parte de la pelea.

Después, como Kompla no puede verte, podrás acercarte para pelear con él. O mejor dicho: con sus piernas, que es lo único a lo que puedes alcanzar en esta pelea 2. Una vez que le hayas quitado la suficiente cantidad de vida, se pondrá a la pata coja. Golpea la otra pierna de igual forma y hazle caer al suelo para subir por detrás e iniciar la última Matanza Veloz 3.

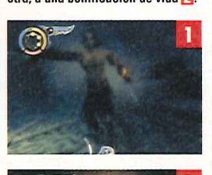

1


2


3

BONIFICACIÓN DE VIDA 2

Cuando llegues a la zona donde hay una ranura para clavar la daga en la pared 1, verás que se abren dos puertas: una conduce a Klompa; la otra, a una bonificación de vida 2.


1


2

CRÉDITOS DE ARENA

Los créditos de arena te servirán para desbloquear las galerías de imágenes de personajes y escenarios de los tres juegos. Hay varias formas de recogerlos. Una forma es **rompiendo todos los objetos** que encontrarás en los escenarios: jarrones, cajas, bancos, sillas, etc. Otra es con los **Depósitos de arena**, ya que no todos contienen Poderes. Y otra es encontrando los **cofres dorados** que hay escondidos. **Aquí tienes la lista de los cofres** que puedes encontrar:

- **En el Palacio**, mira en una esquina de la sala grande a la que llegas tras pasar el segundo pasillo de trampas.


Créditos de arena. Palacio.

- **Debajo de la torre** de la Fortaleza al comienzo de este nivel.

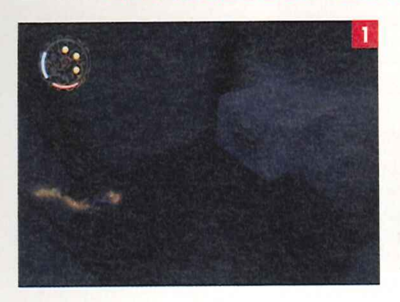

Créditos de arena. Fortaleza.

- **Después de matar** a los dos primeros perros que encontrarás.
- **En el balcón con la fuente** para salvar donde ves a Farah, al principio del nivel "Los balcones".


Créditos de arena. Los balcones.

- **En el Templo**, donde tienes que luchar con los primeros monstruos ciegos.

3.3 EL TÚNEL DE ARENA





Recorre el pasillo de trampas a toda pastilla, porque ya sabes que la vida del Príncipe Maligno se agota a cada segundo. Cuando llegues al **agujero** con la escalera quédate más o menos a la mitad de la pared y **usa la cadena para atraer el bloque** con el símbolo del león 1. Salta al bloque y corre hacia la puerta del fondo, que se estará volviendo a cerrar. Pasada la puerta, supera algunas vigas fáciles y llegarás a un **pequeño estante**, donde podrás recuperar tu forma humana. **Salva la partida** un poco más allá. Te encontrarás con una vieja amiga 2.

3.4 LOS BALCONES / EL CALLEJÓN OSCURO

Alcanza la parte inferior, donde puedes ver el **depósito de arena**. Elimina primero al guardián cercano al depósito para que no dé la alarma. De lo contrario, te tocará luchar con unos 10 enemigos 1. Cuando puedas, acercarte al depósito y conseguirás un **nuevo poder: El Ojo de la Tormenta**.

Sube al piso de arriba y busca el **interruptor** de la pared. Písalo subiendo por el muro para que se abra la puerta de abajo. **Usa el poder para ralentizar el tiempo** de forma que puedas cruzar la puerta antes de que se cierre.

Una vez que hayas salvado la partida y llegues al callejón, busca la salida saltando por las paredes de la izquierda. Cuando llegues a lo más alto tendrás una **vista panorámica** de la ciudad. Tienes que empezar a bajar por los tejados, con cuidado de los soldados que los vigilan. Procura no hacer mucho ruido y **utiliza la Matanza Veloz** para evitar conflictos. Un poco más adelante verás a **Farah** 2. Gracias a ella, podrás continuar cuando te abra una puerta unos cuantos tejados más allá. Continúa entonces por el único camino posible entre tejados y edificios hasta llegar a la entrada del Templo. **Salva la partida** allí.





3.5 LOS TEJADOS DEL TEMPLO

Después de la secuencia de vídeo, **desciende hasta el suelo y acaba con los enemigos**. Aunque sean invisibles, son fáciles de eliminar. Luego ve a la **columna grande del centro** y alcanza con la daga el agujero que hay arriba. Rodéala y salta a la columna que hay en el lado opuesto 1.

Alcanza el balcón desde donde Farah disparará una flecha para soltar un **cajón**. Colócalo debajo del agujero en la pared y sube hasta allí para accionar el **interruptor** de madera 2. Cuando Farah entre, baja al cajón y recorre la pared de vuelta al balcón superior, donde se habrá abierto la puerta para entrar en el Templo.

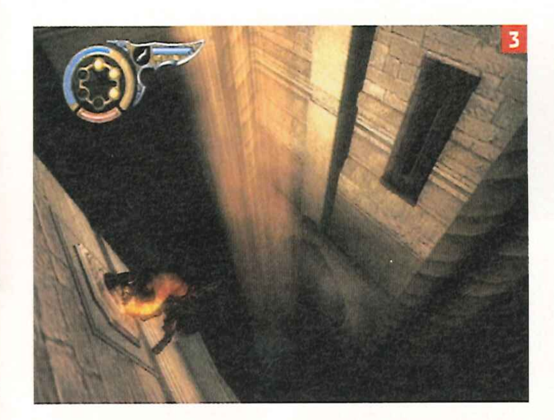




Primero tendrás que recorrer unos cuantos pasillos agarrándote a las cornisas de las paredes. No es complicado, pero debes hacerlo deprisa (casi del tirón) 3. Cuando consigas **subir al Templo**, acaba con los perros y continúa hasta el patio interior. Utiliza la vista panorámica: ¿ves la barra y el **interruptor** en la columna? Pues sube a la roca y recorre la pared por la derecha para saltar la barra rápidamente 4. Salta después al interruptor. **Se alzará un bloque de piedra** al fondo. Ve hasta allí y recorre la pared para **alcanzar el piso de madera** que hay a la derecha. Vuelve a hacer lo mismo que antes para alcanzar la barra superior. Desde allí, **salta a la pared ruinosa de la derecha y al piso roto** que hay más allá. Recorre la pared por la izquierda hasta el balcón superior para pasar al otro lado.

Hay un **depósito de arena** en el centro y tres malos vigilando. Como siempre, acaba primero con el guardián para que no dé la alarma. Después recoge el nuevo depósito y accede al otro lado. Allí verás **tres palancas** que mueven las torretas por donde Farah debe avanzar. **Se trata de que las mueva en el orden correcto** para que, una vez que la chica llegue al final, ésta dispare a la campana que hay en el centro. Entonces, tú podrás utilizarla para alcanzar el **interruptor** de la pared 5. Cuando lo hayas activado, entra por la puerta de la izquierda que se habrá abierto. De nuevo te separarás de Farah, pero no por mucho tiempo.

Dentro del edificio, alcanza la zona superior utilizando las cornisas de la pared hasta la **fuente de agua**, donde podrás **salvar la partida**.







- **En el patio** al que caes después de convertirte en demonio en el nivel de La Barriada.



Créditos de arena. La Barriada.

- **Al bajar al suelo** en el primer nivel de la Ciudad Alta.
- **En el paseo marítimo**, donde hay un depósito de arena.
- **En el balcón de la entrada del Palacio** desde donde ves a Farah meterse en el ascensor.



Créditos de arena. Balcón palacio.

- **En el puzzle** de las plataformas que hay en el nivel de la Mente estructural.
- **En el Pozo de los Ancestros**, después de encontrar la espada de tu padre, busca justo a la derecha cuando salgas a la parte del suelo roto. Allí encontrarás más créditos.
- **Detrás de la fuente** para salvar la partida que encontrarás en la columna del Laberinto.
- **En la Terraza**, busca en el lado opuesto al interruptor para abrir la puerta.

ADEMÁS:

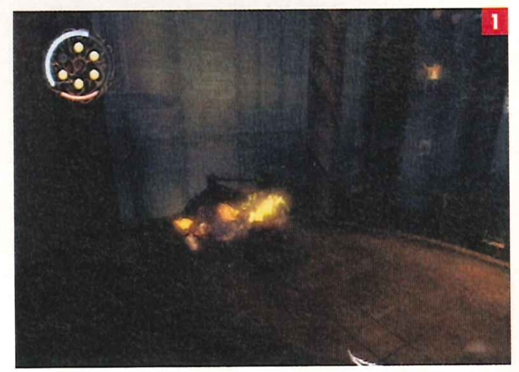
- **200 créditos** en el depósito de arena que hay en el Paseo Marítimo.
- **150 créditos** de arena en el depósito de arena del Distrito del Mercado.



Créditos arena. Paseo Marítimo.

4. EL TEMPLO

4.1 EL TEMPLO



Bueno, pues ya has entrado en el Templo, y se supone que aquí dentro está el Visir, así que... suerte.

Las cosas se te complicarán desde el principio, porque en cuanto te asomes al balcón **el Príncipe se transformará** de nuevo en su versión "maligna". Otra vez. Salta a las vigas que tienes enfrente y **alcanza el balcón** que se ve más allá con un soldado y un perro 1.

Continúa subiendo a la cornisa de la esquina izquierda y, desde allí, recorre la pared y **salta a las vigas** que hay en el centro con la cadena para alcanzar el siguiente balcón. Ve ahora por la derecha y, en el siguiente balcón, acaba con los tres enemigos que allí se encuentran. Después **utiliza la cadena para traer hacia ti la columna** de la pared 2. Sigue por arriba y haz lo mismo en el siguiente bloque de la pared para avanzar.





Llegarás a una zona grande que tiene dos estatuas en el centro. Si te fijas bien, verás que sólo puedes rodearla por la izquierda, tras las figuras, hasta subir al balcón en lo más alto (donde hay otro enemigo esperando) 3. A continuación, tendrás que encargarte de un par de malos más, cosa fácil. **Sigue recorriendo la pared** con ayuda de las cortinas para bajar a la siguiente habitación. Allí acaba con el montón de **monstruos ciegos** que vendrán 4. Continúa y, un poco más allá, el hechizo demoníaco se acabará. Por ahora.

Ahora te encuentras en una sala llena de agua, con una **palanca** a un lado que debes mover. Cuando lo hagas, **el agua se colará por el desagüe** del centro y dos enemigos aparecerán para ver qué pasa. Acaba con ellos, claro. Después salta a la columna superior para alcanzar la siguiente y finalmente llegar hasta el balcón más alto 5. Hay **barras en el techo** que tienes que utilizar para llegar hasta la salida de este nivel, pero si antes quieres hacerte con una nueva **bonificación de vida extra**, salta antes al **agujero en la pared** que hay cubierto con una bandera en un lateral y sigue por ese camino.

Cuando estés listo, sube hasta arriba y utiliza la **palanca** para abrir la siguiente puerta. El resto del camino hasta la fuente es bastante fácil y no hay pérdida, así que no tendrás problemas para lograrlo.

BONIFICACION DE SALUD 3

Mientras subes por las barras, busca el agujero en la pared cubierto por una bandera 1. Salta hasta él y baja agarrándote a las cortinas por el otro lado. Bebe agua de la fuente dorada 2 para llegar a otra dimensión. Allí tendrás que superar un pasillo lleno de distintas trampas saltando por las celosías y columnas hasta llegar a la bonificación del final 3.











MATANZA VELOZ



Matanza veloz.

Esta técnica te permitirá acabar con cualquier enemigo de forma rápida. Sólo basta con que te acerques de manera sigilosa por la espalda y enseguida verás cómo la pantalla se vuelve algo borrosa.



Matanza veloz.

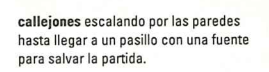
Mientras la pantalla esté distorsionada alrededor del príncipe, pulsa el botón ▲ para acercarte sigilosamente y agarrar a tu enemigo por la espalda. Ahora espera unos segundos hasta que la daga comience a brillar. En ese momento pulsa rápidamente el botón ■ para asestar el golpe, y si lo has hecho bien la daga se volverá a iluminar para que puedas dar el golpe de gracia, o continuar golpeando.



Matanza veloz.

No todas las Matanzas son iguales, dependen del enemigo a quien se le practique. En algunas tendrás que ejecutar dos, tres o hasta cuatro movimientos para lograrlo, así que permanece atento al brillo de tu Daga. Eso sí, si te equivocas de botón o lo pulsas demasiado rápido o demasiado lento, tu enemigo bloqueará el ataque y saldrás bastante malparado. Es cuestión de práctica, así que no te preocupes.

4.2 EL MERCADO / EL DISTRITO DEL MERCADO



Ve por la izquierda y recorre la pared. Al final, **salta al balcón** de la derecha 1. Baja por la jardinera con cuidado de los dos soldados que hay abajo. Después, **usa el cajón de mimbre** que hay al fondo y empújalo hasta el **interruptor** que hay cerca de la puerta 2. En el siguiente patio haz lo mismo, pero esta vez **empuja el cajón hasta la pared opuesta**.

Una vez en la siguiente sección, salta por las celosías de la pared y déjate caer para matar a los dos tipos de abajo. Cuando no haya nadie que te moleste, **salta sobre el interruptor de madera** para liberar a Farah. Ella se encargará de soltar el **cajón** que hay colgando para que puedas **apoyarlo en la baldosa interruptor** del suelo. Ve tú a la otra para abrir la puerta por la que deberás continuar.

Estarás en una sala oscura con una escalera al fondo. Sube por ella hasta el final. Tendrás que recorrer varios **callejones** escalando por las paredes hasta llegar a un pasillo con una fuente para salvar la partida.

Cuando entres en el distrito, salta a la columna central y verás que hay un depósito en el suelo. Para bajar tienes dos opciones: puedes hacerlo por las buenas o por las malas. Por las buenas es más limpio: una Matanza Veloz sobre el tipo que hay debajo de las dos paredes por las que bajas, te permitirá no ser visto por los otros dos. Si subes a la **escalera** que hay al lado y te dejas caer por el balcón para activar el **interruptor**, puedes ralentizar el tiempo y pasar por la puerta sin mayores complicaciones 3. La otra forma es la violenta, y no hará falta que te la expliquemos, ¿verdad? Cuando llegues a la otra zona, la que viste con el depósito de arena, intenta eliminar a los enemigos sin que den la voz de alarma 4. El **depósito** contiene **150 créditos de arena.**

Cuando estés listo, mueve el **cajón** del fondo para que **Farah** pueda saltar al edificio y tú puedas alcanzar la ranura de madera que abrirá la puerta del otro extremo. Continúa por allí hasta encontrarte con Farah de nuevo. Después de la secuencia, **salva la partida.**





ENEMIGOS

• SOLDADOS

Hay varios tipos de soldados: están los arqueros, los que llevan espada o hacha, los centinelas, etc. Pero el secreto para acabar rápidamente con ellos es **utilizar siempre que puedas la Matanza Veloz.** La mayoría de las veces, si eres sigiloso y no haces que den la voz de alerta, serán fáciles de eliminar. Si no, más vale que te sepas alguna técnica de combate, porque cuando se ponen brutos no hay quien los pare.



Soldados

• MONSTRUOS CIEGOS

Los encontrarás en cuevas oscuras, alcantarillas y sitios bastante mugrientos en general. La única forma de acabar con ellos es **llevándolos hacia la luz** para que se queden ciegos y no vean por donde les vienen los golpes. Si no lo haces así te resultará bastante complicado acabar con ellos. Busca siempre el punto de luz del escenario donde estés y utiliza un buen combo.



Monstruos ciegos.

• PERROS DE ARENA

Lo peor es que absorberán todos tus depósitos de arena y no volverás a recuperarlos. Si en una pelea hay varios tipos de enemigos a la vez, acaba primero con los perros para evitar el saqueo.



Perros de arena.

4.3 LA BARRIADA

Recorre la pared por la izquierda y salta a la cornisa opuesta. Desde allí, sigue el camino entre los balcones. Te encontrarás con un único enemigo sin importancia. Un poco más adelante verás de nuevo a Farah y **tu personalidad maligna se revelará de nuevo**. Si es que esta chica te pone de un mal humor que...

Cuando caigas al patio y te deshagas de los malos, recoge el **cofre** con los **créditos** y sube a la cornisa para alcanzar la parte más alta. Entrarás en un edificio, un burdel para más señas, con todas las habitaciones rojas. Acaba con todos los malos que veas allí **1**. La única salida de esta sala es el **pilar central**, y para llegar a él tienes que subir a la columna más cercana. Así alcanzarás el **segundo piso**, donde hay un arquero. Acaba con él y llega hasta el siguiente balcón, donde te esperan en esta ocasión un par de luchadoras. **(VER JEFA DEL BURDEL)**

Tras haberlas despachado, ve por la derecha hasta el balcón que se ve más arriba y allí **colócate entre las paredes de la izquierda para saltar de pared en pared**. Continúa avanzando hasta un balcón con un arquero al fondo y una **palanca** a un lado. Úsala para bajar unas lámparas, donde podrás **enganchar la cadena** y alcanzar el otro lado. Un poco más adelante se acabará la transformación y el príncipe volverá a ser él mismo.


1

JEFA DEL BURDEL

Esta pelea consta de dos partes. La primera es un combate normal, cuerpo a cuerpo. Ella es muy rápida, así que nuestra recomendación es que te protejas en todo momento y utilices los saltos desde la pared con el botón ▲. Cuando tengas un encontronazo con ella, pulsa todo lo rápido que puedas ■ para rechazar su ataque 1. Cuando le hayas ocasionado el suficiente daño, saltará a la esquina contraria del escenario. Para colmo, tu Príncipe se transformará, pero que no cunda el pánico. Verás que el escenario tiene cuatro esquinas y que tu contrincante se ha posado en una de ellas. Tienes que alcanzarla, pero cuando lo hagas, ella volverá a saltar.

Para que te dé tiempo a atacarla, sé más listo y usa la Daga para ralentizar el tiempo antes de subir a la plataforma donde está ella. De esta forma pararás su huida y te dará tiempo a llegar y alcanzarla de lleno. Durante el recorrido y para que tu Príncipe no muera, aparecerán algunos malos fáciles de eliminar de los que puedes sacar la cantidad de arena suficiente para llenar un depósito y tu vida 2. También ella te tirará dagas, por lo que debes tener cuidado cuando camines sobre las vigas de madera. Cuando esté a punto de morir tendrás un último encontronazo con ella 3, 4. Pulsa repetidamente ■ para vencerla como hiciste al principio.


1


2


3


4

Por lo demás, con un par de golpes se caerán al suelo, pero asegúrate de rematarlos para que no vuelvan a levantarse.

• MUJERES LUCHADORAS

La definición más correcta es que son muy pesadas. Normalmente van de dos en dos, y están tan locas que se ponen a luchar entre ellas y en ocasiones se matan la una a la otra sin que tú tengas que intervenir. Pero si no quieres esperar, **utiliza tu combo más eficaz y mantén la guardia** en todo momento, por que son muy dadas a atacar a la vez y algunas llevan látigos.


Mujeres luchadoras.

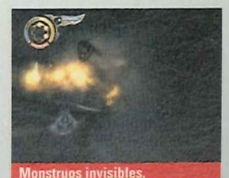
• TÚNICAS

Son muy rápidos en ir de un lado a otro para que no puedas alcanzarlos. Pero su única arma son las dagas que lanzan en secuencias de cinco a seis disparos cada vez. **Acércate rodando y aséstales un buen golpe.** No tienen mucha vida, pero pueden ponerte un poco nervioso, así que paciencia.


Túnicas.

• MONSTRUOS INVISIBLES

Son una variante de los monstruos ciegos, pero a estos no se les ve aunque sí se les oye. Cuando llegues a un escenario aparentemente despejado **agudiza bien el oído** y déjate llevar. Les darás seguro.


Monstruos invisibles.

4.4 LA PLAZA

Rápidamente busca la salida por la puerta que se habrá abierto. Recorre el camino hasta **llegar a la plaza**, donde aparecerán un montón de malos. Cuando los hayas eliminado a todos, salta por la pared de la derecha y **utiliza la cadena para engancharte a la barra**. Salta a la viga de madera **1**. Camina por ella hasta el balcón y recorre la pared por la derecha para saltar por dos celosías hasta la **columna** que hay en el centro del escenario, desde donde podrás saltar al balcón superior. Entra por la ventana y sigue el pasillo. Para bajar a la habitación **tendrás que hacer unas cuantas acrobacias**: recorre la pared, usa la cadena en la lámpara, salta al saliente, después a la siguiente lámpara y desde ahí a la cadena. Baja y realiza una Matanza Veloz con el vigía **2**. Hay otro más en el pasillo, ten cuidado. Después, pulsa el **interruptor** de la pared y continúa por el corredor de la izquierda. Atraviesa las calles hasta entrar en el edificio con el suelo encharcado para terminar la transformación.





5. LA CIUDAD ALTA

5.1 LA CIUDAD ALTA

Habrás llegado a una especie de baño público con una **fuente para salvar**. Si te fijas bien, verás que hay una especie de **carril de alcantarillas** y un **cajón** al fondo que puedes mover. De momento, sólo sube al cajón y recorre la pared para alcanzar el balcón superior. Allí, mueve la **palanca** y vuelve abajo. **Coloca el cajón en el centro**, salta a la derecha y luego al palo de arriba **1**. Alcanza la parte más alta, donde hay dos soldados. Cuando acabes con ellos, acciona la **palanca** y salta a la puerta que se habrá abierto en la pared de enfrente **2**. Ahora estarás en el callejón anterior, pero en la parte de arriba. Salta por las celosías y más allá te encontrarás con **Farah**.

Salta a la cadena para descender hasta el suelo. Acaba con los monstruos ciegos y sube por la escalera de mano que hay al fondo. Por allí llegarás a una plaza con un **depósito de arena** en el centro. Ya conoces la estrategia: cuando bajes, procura **acabar primero con el soldado autorizado para dar la voz de alarma** **3**.

Cuando los hayas vencido a todos, acércate al depósito para conseguir el **Poder Vientos de Arena**. Después, pisa el **interruptor** de la pared y continúa por la puerta. **Empuja el cajón** de mimbre que verás detrás de los jarrones para poder subir al dintel de la puerta que está cerrada al final del corredor **4**.







5.2 LOS JARDINES DE LA CIUDAD / EL CANAL


1


2

Bordea las fachadas con cuidado de no caer hasta el balcón donde está el enemigo 1 y 2. Baja al primer jardín y elimina a los cuatro soldados que lo vigilan. Después **clava la daga en la ranura de madera** que hay a un lado de la estatua del fondo 3. Vuelve arriba y **cruza las vigas de madera** que acabas de mover para caer en el segundo jardín. Desde allí, accede al tercero saltando por las vigas de madera y barras que hay a la derecha.

Llegarás al jardín con el depósito de arena 4. Acaba con todos los enemigos y conseguirás un depósito más 5. Cuando estés listo, haz como en el jardín anterior y **activa el interruptor de la estatua** para mover las vigas. Vuelve arriba y continúa avanzando por el siguiente camino hasta el jardín circular, donde... un enorme Golem te atacará. **(VER JEFE GOLEM DEL JARDÍN)**

Al final del camino, el Golem morirá y tu llegarás a la siguiente zona. Sube la escalera de mano y **salva la partida** una vez que llegues arriba.

Después, sube al bloque del pasillo de la izquierda y comienza a saltar de pared en pared hasta arriba. Pero si antes quieres una **bonificación de vida**, lee el cuadro correspondiente. Avanza por el pasillo y continúa por los corredores que verás hasta la siguiente **fuente** 6. Finalmente estarás en una calle sin salida. **Empuja el cajón de mimbre contra la terraza**, donde está la catarata, y recorre la pared para saltar de pared a pared hasta subir al piso de más arriba. Elimina al soldado y pisa el **interruptor** de la pared. La **compuerta de la catarata** se cerrará para que puedas saltar a la celosía de más allá y, desde allí, al balcón del fondo en la parte anterior 7.

BONIFICACION DE SALUD 4

Antes de continuar por el callejón de la izquierda, observa los jarrones que se encuentran a la derecha del escenario. Rómpelos todos y pasa por el agujero que ocultaban 1. Avanza hasta la fuente dorada y bebe. Supera después el pasillo de trampas hasta conseguir tu bonificación 2.


1


2


3


4



5


6


7

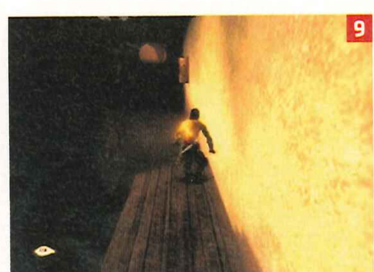
JEFE: GOLEM DEL JARDÍN

No puedes vencerle, pero puedes utilizarle. Primero métete entre sus piernas y golpea sus talones para que caiga al suelo. Cuando lo haga, sube e inicia una Matanza Veloz 1. El Príncipe se quedará enganchado en su nuca y podrás utilizarlo a modo de vehículo controlando la dirección con el stick analógico. Muévelo hacia la puerta de la derecha y busca el camino. Puedes atravesar las puertas de madera que veas, pero intenta no chocar con nada porque el Golem se caería encima de ti y moriríais los dos 2.


1


2


8


9

Un poco más adelante, el Príncipe se transformará de nuevo. Baja por el agujero hasta el piso inferior. Acaba con los perros y **busca en el escenario la ranura de madera** para bajar las contraventanas y alcanzar la cortina del fondo. Utilízala y continúa por la pared de la derecha. En el siguiente balcón, haz lo mismo para continuar 8.

Cuando llegues a la tercera ranura se abrirán las contraventanas. Salta hasta ellas y desde la última recorre la pared por la izquierda utilizando la cadena para **colgarte de las vigas.** Continúa subiendo hasta que la transformación desaparezca en el último piso inundado.

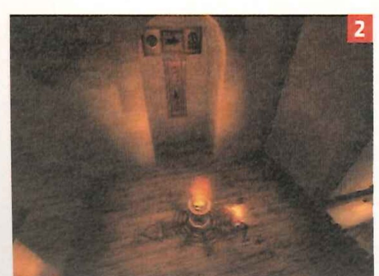
Cuando vuelvas de nuevo a tu forma natural, llegarás a un patio con un nuevo **depósito de arena** en el centro.
Salta a los palos de la izquierda para ir bajando poco a poco hasta llegar al suelo 9. Cuando te deshagas de todos los enemigos de esta zona conseguirás **200 créditos de arena** más 10. **La salida de este escenario** es un túnel oscuro que hay a la izquierda. Recorre las vías hasta llegar a una parte con bloques. Aquí, tienes que subir por encima para pasarlos de largo. **Salva la partida** al final.

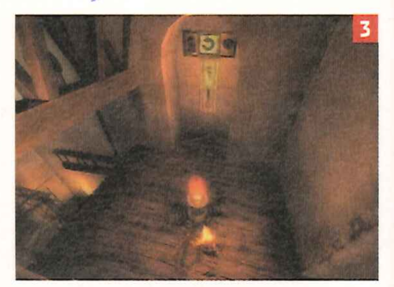

10

5.3 EL TALLER REAL

Después de la secuencia, observa el escenario. Ve hasta la **estatua grande** y sube por el cetro. Desde allí, salta al libro y a la **plataforma de madera** que hay al lado. Baja y rodea el muro para recorrerlo hasta las dos paredes juntas que hay sobre el fuego 1. Llegarás a una plataforma de madera con una **palanca** y una **ranura** en la pared. Si te fijas, verás que hay una escalera que te conduce hasta otra plataforma similar enfrente. Ahora de lo que se trata es de que **lleves la estatua hasta el fondo,** donde está la gente encerrada. Para ello, la primera ranura hará que la estatua avance o retroceda: verás una flecha encima que te indicará la dirección y que puedes modificar con la palanca 2. La otra ranura, la del lado opuesto, hace que la estatua gire hacia la derecha o la izquierda 3. Para que no te compliques demasiado, **hazlo en el siguiente orden que te indicamos:** avanza la estatua una vez, gírala dos veces a la derecha, avanza dos veces más, gira de nuevo a la derecha, retrocede una vez, vuelve a girar a la derecha, avanza una vez, gira a la derecha, avanza de nuevo, gira a la izquierda y avanza por última vez 4.


1


2


3

4

5.4 EL CAMINO DEL REY

Después de salvar a los ciudadanos, verás que el tipo que te ha tendido la trampa se escapa. Rápidamente **el Príncipe se montará en un carruaje** e iniciará la persecución. Ya sabes cómo va esto, ten cuidado, no te choques con nada... Al final del largo trayecto tendrás que combatir con tu adversario... y su hermano.
(VER JEFE LOS GLADIADORES)

Después del vídeo el Príncipe se transformará y comenzarán a venir muchos enemigos. Acaba con ellos hasta que se abra la puerta del fondo y sigue por allí 1. Ve al piso superior para acabar la transformación en el **estanque** y vuelve a subir para **salvar la partida**.



JEFE: LOS GLADIADORES

Antes de nada, vamos a darte tres consejos básicos para sobrevivir a este combate que, aunque no debería ser tan difícil, es posible que al principio te cueste un poco: intenta llegar con el mayor número posible de depósitos de arena después de la carrera, apréndete algún combo efectivo y no utilices por nada del mundo el poder para ralentizar el tiempo. Ahora que ya sabes esto, no te pongas nervioso y comienza la pelea. De los dos Gladiadores, debes centrarte en el de la espada 1. Cuando le atacas y consigues darle, el otro Gladiador se acerca para golpearte con el hacha 2. Observarás que cuando se queda enganchado en el suelo, el tiempo se ralentiza un poco. Ése será el momento en que deberás saltar sobre él para colocarte en su espalda e iniciar una Matanza Veloz cuando la pantalla esté un poco borrosa 3. Con la Matanza darás a los dos. Consigue hacer esto tres veces, y la pelea terminará.







6. EL PALACIO

6.1 LA ENTRADA DEL PALACIO

Ve por el corredor derecho para **encontrarte con Farah**. Cuando se meta en el ascensor, recorre la pared de la derecha y **salta por la celosía** hasta la cornisa de la izquierda 1. Desde allí, alcanza el **espacio entre las columnas** y asciende hasta un piso superior, donde hay una **palanca**. Empújala y continúa por la puerta. Ve por el pasillo y **tírate por el hueco** para colgarte de la cortina roja, y desde ahí, a la cornisa de enfrente. Sigue avanzando por la cornisa hasta llegar al hueco. Sube saltando de pared en pared y, una vez arriba, acaba con los dos soldados con los que te encontrarás allí 2.

Recorre la pared y salta a las barras que hay a la izquierda. Desde ahí, **alcanza el muro y clava la daga** en la pared. Podrás saltar al balcón de la derecha para continuar por allí. Al final del balcón, **salta al agujero y clava la daga**. Ahora espera a que la plataforma que hay más allá salga y tírate a ella. Rápidamente, **salta contra el muro de madera** y comienza a brincar de pared en pared hasta el agujero que tiene encima 3. Lo siguiente es recorrer el muro y saltar a la barra que hay en el otro lado. Verás a dos mujeres luchando en el balcón de enfrente. Salta hasta allí y acaba con ellas. Empuja la **palanca** y continúa avanzando por la puerta: llegarás a otro balcón en el que tendrás que hacer algo parecido a lo que has hecho en el anterior. Salta cuando la plataforma salga y sube de pared en pared otra vez.









Arriba, salta al agujero de la pared y desde ahí a la cornisa que hay a la derecha. Cuando alcances el balcón y acabes con los enemigos, salta al ascensor, donde te espera Farah 4.

Habréis llegado a los jardines reales y, como siempre, Farah se meterá en un lío. Cuando acabes con las dos mujeres acciona la **palanca** 5. Entra en el hueco que hay detrás y salta de pared en pared cuando el muro superior se mueva hacia adentro. Una vez arriba, **clava la daga en el muro** de la izquierda y alcanza la parte más alta del mismo 6. Recorre entonces la pared por la derecha hasta la **cortina por la que tendrás que deslizarte**. Salta hacia atrás al final y caerás en un palo 7. Desde allí, alcanza la puerta **clavando la daga en los agujeros**. En el nuevo escenario, haz lo mismo para alcanzar la barra que se ve al fondo 8. Desde allí, dirígete a la fuente para **salvar la partida y terminar el nivel.**



BONIF. DE SALUD 5

Cuando subas al balcón donde están peleando las dos chicas, antes de girar la palanca y continuar por la puerta, observa el muro del ascensor y verás tres agujeros en la pared para clavar la daga y un interruptor encima. Sube por los agujeros y después a la pared para pisar el interruptor. Verás que se abre la otra puerta del balcón 1. Utiliza el poder del tiempo para ralentizarlo y cruza por ella.









6.2 JARDINES COLGANTES

Déjate caer por el hueco y recorre la cornisa hasta que puedas subir. Cuando Farah dispare al **puente levadizo** recorre la pared por la izquierda y salta a la barra 1. Baja y acaba con los dos soldados y ve por la derecha. Hay una cornisa que entra y sale del muro. Más adelante llegarás a un balcón con un **depósito de arena**. Tras combatir, coge el **Poder de la Tormenta de Arena** 2.

Déjate caer por el balcón y clava la daga en los agujeros de enfrente. Salta de pared en pared cuando el muro esté fuera hasta la cornisa de más arriba. Recorre las cornisas y baja. Acaba con los enemigos y **asómate al balcón** por el lado que no tiene barandilla 3. Ve a la cornisa de enfrente y luego al balcón superior, donde podrás **salvar la partida**.


1


2


3

6.3 LA MENTE ESTRUCTURAL

Pasado el pasillo de trampas, llegarás a un **escenario con tres plataformas** y **tres palancas** en cada una de ellas. **Se trata de que las subas lo más alto que puedas** para que se despliegue un puente al otro lado, donde está Farah. **Mueve las palancas en el siguiente orden**: la del centro primero, después la de la derecha, luego la izquierda (ayúdate de las columnas que hay a los lados para alcanzar las plataformas), ahora la de la derecha, una vez más la del centro y por último la de la izquierda 1.

El puente se desplegará y deberás cruzarlo. Por fin te encontrarás con el pérfido Visir...


1



6.4 EL POZO DE LOS ANCESTROS

El Príncipe se despertará transformado, aunque afortunadamente no ha muerto. Ve por el pasillo: estás en lo alto del interior de una torre y debes bajar. Esta sección es la más sencilla, simplemente **baja con ayuda de la cadena para colgarte de las lámparas** y acaba con todos los enemigos cuando aparezcan para recoger algo de **vitalidad** 1. Después tendrás que bajar por una segunda torre, algo más complicada porque las vigas se rompen, pero tampoco nada del otro mundo a estas alturas 2. La tercera sección sí te resultará más difícil, sobre todo si no has conseguido todas las bonificaciones de salud, sin las cuales difícilmente te dará tiempo a pasar por todas las trampas 3.

Al final verás una secuencia de vídeo. Te encontrarás con tu padre, te liberarás de tu forma demoníaca y tendrás que combatir con unos cuantos monstruos ciegos, pero como **llevas la luz de la espada** contigo, no te costará demasiado el conseguirlo. Cuando ya no quede bicho viviente, busca la **puerta agrietada** y mantén pulsado ▲ para romperla 4.

Estarás en un escenario muy oscuro con el suelo hecho pedazos. Bordéalo por la derecha y sube saltando de pared en pared cuando no puedas avanzar más. Arriba, **continúa bordeando el escenario** y salta a las columnas del centro cuando no puedas continuar por la derecha 5. Cuando de nuevo no puedas seguir, salta a las columnas de la izquierda. Bordea la zona por la derecha hasta la **fuente para salvar**. Hazlo si quieres y pasa por la puerta. La siguiente sección es de saltos por vigas y cornisas. Al final llegarás al exterior.


1


2


3


4


5

6.5 LA CUEVA SUBTERRÁNEA





Salva la partida en la fuente que hay en el centro del escenario. ¿Ves la cornisa de la derecha que tiene la entrada taponada? Pues dirígete hasta allí y **rompe las piedras** que la bloquean. Entra y sube hasta el balcón superior 1. Arriba, **rompe de nuevo las piedras que taponan la entrada** y acaba con todos los monstruos ciegos.

Cuando estés listo, recorre la pared hasta llegar al final para quedarte entre las dos y poder subir de esta forma hasta la roca que hay encima. Desde allí, **salta al agujero de la pared**. Salta entonces a la barra inferior y de ahí a la pared de enfrente.

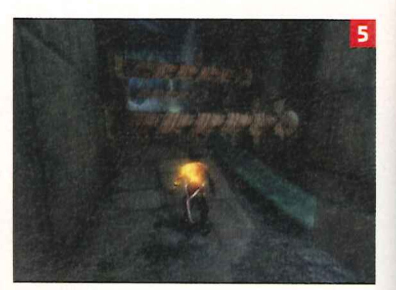
Sube saltando de pared en pared y arriba **clava la daga en el interruptor** de madera 2. Cuando lo hagas, verás que a la izquierda comenzarán a entrar y salir dos bloques de la pared. Utilízalos para **alcanzar el balcón** que se ve más allá. Allí hay más enemigos y otro **interruptor**.

Cuando lo muevas se girará la columna central. Salta hasta ella y baja un par de cornisas hasta que puedas acceder al balcón de la izquierda, donde también está taponada la entrada por un montón de rocas.

Cuando acabes con todos los monstruos que hay aquí, **utiliza la daga en los agujeros de la pared** y alcanza el otro lado 3. Ve más arriba, justo hasta donde está la **catarata** pequeña. Desde allí, dirígete a la de la derecha **utilizando de nuevo la daga en los agujeros** de la pared hasta llegar arriba. Salta hasta la columna y de allí a la otra para alcanzar al final el piso que hay justo enfrente 4. Recorre las cornisas y sube entre las paredes hasta llegar al corredor que está lleno de trampas 5. Supéralas y, al llegar arriba, podrás **salvar la partida**. ¡¡¡Ufff!!! Ha costado, pero es que queda poco para terminar el juego.







6.6 LA COCINA REAL / EL PASADIZO SECRETO

Primero acaba con todos los enemigos. Cuando estés listo, comienza a recorrer el salón por la esquina desde donde puedes **alcanzar los agujeros en la pared.** Llega al balcón superior y continúa por él hasta la puerta grande que tiene el **interruptor** encima 1. Cruza la puerta y **salva la partida en la fuente**.

6.7 LAS TORRES

• LA TORRE INFERIOR
Comienza a recorrer la torre por la derecha. Ten cuidado, porque en algunas plataformas hay enemigos. Llegarás a una parte con **palancas y un ascensor.** Se trata de que subas el ascensor que tiene un bloque dentro. Arriba del todo, **mueve el bloque que estabas subiendo en el ascensor** y utilízalo para alcanzar el agujero de la pared 1.

• LA TORRE CENTRAL
Después de salvar la partida, usa la daga en la **ranura** de madera para entrar por la puerta. Llegarás a una sección parecida a la que superaste en la torre inferior, pero esta vez con **dos ascensores.** Se trata de que **subas el primer ascensor y en la segunda planta traslades el bloque hasta el segundo ascensor** 2. Sube, elimina a los tres soldados que hay allí y vuelve a **llevar el bloque hasta el siguiente ascensor.** Al hacer contrapeso, se habrá elevado una plataforma un poco más a la derecha. Salta al saliente y alcánzalo recorriendo la pared 3.

Continúa todo el camino hacia la izquierda hasta la entrada. Recorre el pasillo lleno de trampas 4. Al final llegarás a una **torre hueca** con mucho eco. Ve hasta la salida del fondo y vuelve a entrar por la otra entrada 5. Alcanza la plataforma central y **empuja el bloque que verás allí hasta el ascensor.** Salta a la cornisa donde están luchando las mujeres y el soldado. Vuelve al centro y **mueve la palanca** para subir el ascensor con el bloque. Ahora **busca la manera de alcanzar el balcón de enfrente** y recórrelo hasta que puedas saltar de nuevo al centro, pero a la parte más alta 6. Allí, **coloca el bloque en el otro ascensor** para que haga de contrapeso y puedas subir al que se elevará.

Alcanza la parte superior, una especie de jardín con verjas. Debes entrar para salir por el otro lado y, desde allí, seguir **recorriendo el escenario por las vigas de madera** 7. Arriba del todo podrás **salvar la partida.**


1


2


3


4

• LA TORRE SUPERIOR
Recorre el pasillo teniendo mucho cuidado con los salientes que entran y salen de la pared. De esta forma llegarás hasta una **habitación llena de columnas.** Salta por las barras del techo hasta el hueco del fondo y continúa hasta que entres en un **jardín con dos fuentes. Salva la partida.**

Sube al balcón y ve por la izquierda para encontrar el **interruptor** de la pared. Písalo y entra por la puerta. Recorre el pasillo y prepárate, porque **la última batalla por fin ha llegado.**
(VER JEFE EL VISIR)


5


6


7

BONIFICACIÓN DE SALUD 6

En la torre central, después de hacer todo el proceso de los bloques, verás un tejadillo 1 con una entrada a la que no puedes llegar. Cuando vuelvas aquí y caigas encima, déjate caer a la viga que hay debajo y entra en la abertura 2.


1


2

JEFE: EL VISIR

La primera parte de la pelea es bastante sencilla. Ataca cuando le tengas cerca y rueda de un lado a otro para evitar sus pinzas. De vez en cuando te lanzará vigas de madera que puedes evitar si no dejas de moverte 1.


1


2

En la segunda parte, todo el escenario se llenará de rocas que volarán con el torbellino. Debes llegar a la columna que haya detrás del Visir para subir por ella e iniciar una Matanza Veloz. Hazlo 3 veces para terminar esta fase del combate 2.

En la tercera, busca la manera de subir a lo más alto del escenario. El Visir estará volando y te lanzará bolas de fuego. Arriba, inicia la definitiva Matanza Veloz para acabar con él 3. Después del vídeo, tendrás que vértelas con el demonio del Príncipe, pero no puedes morir así que no hay ninguna dificultad aquí. Finalmente, habrás terminado el juego cuando venzas al Príncipe malo.


3



Este suplemento se regala conjunta e inseparablemente con PlayManía Nº 86